

SUASANA PANTAI DENGAN PENERAPAN KONSEP *TIME ESCAPE* PADA DESAIN INTERIOR *ORIGINAL SURF OUTLET* DI KUTA – BALI

I Gusti Ayu Made Dwikiariesti; I Gusti Ngurah Ardana; I Kadek Dwi Noorwatha
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar
dwikiariesti18@gmail.com; ardanahome@yahoo.com; noorwatha@gmail.com

Abstrak- Perkembangan industri yang menjadi sorotan dan selalu menjadi daya tarik masyarakat adalah ritel *fashion*. Banyaknya komanditer penjualan produk sejenis, membuat *Original Surf Outlet* harus mempunyai ciri khas toko dan interior yang berbeda dari toko lain. Kemudian, manfaat yang didapatkan dari perancangan yaitu mampu memberikan referensi atau masukan pengetahuan, teori penunjang perancangan desain interior pada ritel *fashion*. Untuk memberikan solusi melalui hal yang berkaitan dengan rekreasi, liburan, merilekskan dan melepaskan rutinitas sejenak dengan suasana berbeda dalam sebuah toko ritel yaitu berbelanja sembari rekreasi. Metode desain lain yang digunakan seperti *glass box* yaitu dengan literatur, parameter yang dianalisis secara sistematis. Metode *black box* seperti daya pikir, imajinatif desainer untuk menciptakan ide kreatif dengan konsep khusus yaitu *Time Escape*. *Time Escape* memiliki arti waktu untuk melarikan diri sejenak dari rutinitas, konsep ini berhubungan dengan aktivitas rekreasi, liburan, dan hiburan. Aktivitas ruang yang dihadirkan dengan fasilitas penunjang juga dapat mempengaruhi psikologi yaitu misalnya dapat melepaskan diri dari rutinitas, mempelajari *trend* baru, kegiatan fisik, *sensory stimulation* (kegiatan cuci mata), sosialisasi dan bermasyarakat. Desain ini divisualisasikan dengan hasil gambar konseptual, gambar 3D, dan video animasi.

Kata Kunci : Bangunan Komersial, Retail Fashion, Surfwear, Waktu melarikan diri, Suasana Pantai.

Abstract- The industrial development that is in the spotlight and has always been the main attraction of society is fashion retail. The number of commanders selling similar products, making the *Original Surf Outlet* must have a distinctive store and interior characteristics from other stores. Then, the benefits obtained from the design are able to provide references or input of knowledge, supporting design theory of interior design in fashion retail. To provide solutions through things related to recreation, vacation, relax and let go of routine for a moment with a different atmosphere in a retail store that is shopping while recreation. Other design methods used such as glass boxes, namely with literature, parameters that are analyzed systematically. Black box method is like the power of thought, imaginative designer to create creative ideas with a special concept that is *Time Escape*. *Time Escape* means the time to escape for a moment from the routine, this concept relates to recreational, leisure and entertainment activities. Space activities that are presented with supporting facilities can also affect psychology, for example, being able to break away from routine, learn new trends, physical activities, sensory stimulation, socialization and community. This design is visualized with the results of conceptual drawings, 3D images, and animated videos.

Keywords: Commercial Buildings, Fashion Retail, Surfwear, Time Escape, Beach Atmosphere.

I. PENDAHULUAN

Desain interior merupakan salah satu bidang studi keilmuan yang didasarkan pada ilmu desain. Bidang keilmuan ini bertujuan untuk dapat menciptakan suatu lingkungan binaan (ruang dalam) beserta elemen-elemen pendukungnya, baik fisik maupun nonfisik, sehingga kualitas kehidupan manusia yang berada di dalamnya menjadi lebih baik (Kencana, 2016). Dikutip dari laman *industri.bisnis.com*, perkembangan desain interior di Indonesia khususnya di Bali saat ini, berkembang menembus pasar industri. Salah satu industri yang menjadi sorotan dan selalu menjadi daya tarik masyarakat adalah ritel *fashion*. Peranan desain interior pada bidang retail fashion yaitu mengundang daya tarik dan membangkitkan reaksi emosi pengunjung dan dapat mengkomunikasikan citra toko. Interior yang menarik pada sebuah ritel juga dapat mempengaruhi psikologi yaitu dapat melepaskan diri dari rutinitas, mempelajari *trend* baru, kegiatan fisik, *sensory stimulation* (kegiatan cuci mata), sosialisasi dan bermasyarakat.

Melirik dari banyaknya wisatawan yang tertarik dengan pantai, banyak peluang untuk pembisnis ritel *fashion* yang memanfaatkan hal tersebut, contohnya ritel *fashion* produk *surfwear*, salah satunya *Original Surf Outlet (OSO)*. Terletak di Jalan By Pass Ngurah Rai, No. 417B, Kuta, Badung

Terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada kasus terkait interior toko seperti ruang yang belum mampu menunjang dan mendukung aktivitas dari civitas yang membutuhkan *space* dan sirkulasi yang sesuai, produktivitas dengan sistem penjualan yang harus dibenahi, belum diperhatikan kenyamanan dari pelayanan seperti privasi pengunjung perlu ditingkatkan saat melakukan aktivitas pribadi. Untuk memberikan solusi dengan meningkatkan produktivitas dan aktivitas penjualan yang berpengaruh pada keuntungan civitas maupun pengunjung, yaitu berbelanja sembari rekreasi. Dari analisa tersebut maka menghasilkan konsep khusus yaitu *Time Escape* atau waktu untuk melarikan diri sejenak dari rutinitas, konsep ini berhubungan dengan aktivitas rekreasi, liburan, dan hiburan dengan suasana pantai. Maka elemen interior yang akan diaplikasikan pada toko ini adalah elemen material yang didapatkan dari pantai atau material pengganti yang menyerupai material aslinya.

Rumusan Masalah :

- a. Bagaimana cara memvisualisasikan penerapan konsep *Time Escape* dengan suasana pantai pada desain interior Original Surf Outlet?
- b. Bagaimana model desain interior yang dapat memberikan daya tarik dan ciri khas tersendiri sesuai dengan penerapan konsep *Time Escape* dengan suasana pantai yang digunakan pada desain interior *Original Surf Outlet*?

II. METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyelesaian tugas ini adalah sebagai berikut :

a. Metode kepustakaan

Metode yang berpedoman pada literatur untuk mendapatkan data pembandingan pada pemecahan masalah data kasus melalui pemahaman pustaka untuk pedoman dengan standar yang ideal untuk mendesain.

b. Wawancara

Berdiskusi secara langsung dengan narasumber yang mampu memberikan data serta informasi tentang objek desain untuk mendapatkan data yang lebih akurat.

c. Observasi

Mengamati secara langsung melalui observasi ke lapangan melalui kegiatan mengenai objek yang berlangsung dengan teknik pengamatan dan pencatatan yang sistematis.

d. Metode dokumentasi,

Jenis data berupa gambar, foto, sketsa yang digunakan untuk melengkapi data dihasilkan melalui observasi.

2. Metode Analisis Data

Metode induktif yaitu analisa berbagai masalah – masalah kecil dari tiap unsur interior yang dilakukan melalui hal yang khusus kemudian permasalahannya disimpulkan dan menghasilkan masalah pada objek kasus secara umum sehingga nantinya dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang.

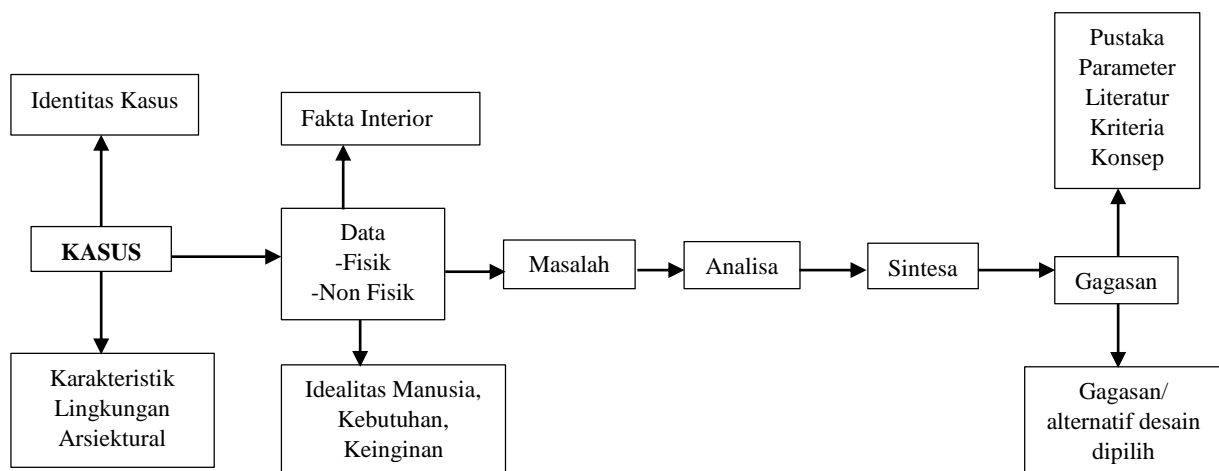
3. Metode Desain

a. Metode *Glass Box*

Metode *Glass Box* adalah metode yang digunakan pada proses desain melalui data – data yang berhubungan dengan objek kasus baik literatur, parameter, maupun data lapangan. Selanjutnya seluruh data tersebut dianalisis secara sistematis dan menghasilkan sintesa yang menjadi dasar dalam desain yang bersifat rasional.

b. Metode *Black Box*

Metode *Black Box* adalah metode pada proses desain yang berasal dari daya pikir, imajinasi, intuitif, maupun pengalaman pribadi desainer dalam menciptakan ide-ide kreatif.



Bagan 1.1 Skema Proses Desain
(Sumber: Data Mahasiswa. 2018)

Diawali dengan menjelaskan adanya fenomena di masyarakat terhadap desain interior kemudian pengaruh terhadap ritel *fashion*. Proses pemilihan objek kasus memiliki identitas kasus dan karakteristik lingkungan arsitektural yang menghasilkan data fisik (fakta interior) dan data non fisik (idealitas manusia) seperti aktivitas, kebutuhan, keinginan. Kedua data didapat melalui wawancara, observasi dan dokumentasi yang menghasilkan masalah karena ketidaksesuaian antara fakta dan idealitas. Kemudian akan dianalisis, analisis menghasilkan sintesa sebagai solusi dari permasalahan sebelumnya. Hasil sintesa tersebut akan dituangkan dalam bentuk gagasan ide yang nantinya memasuki proses pra desain.

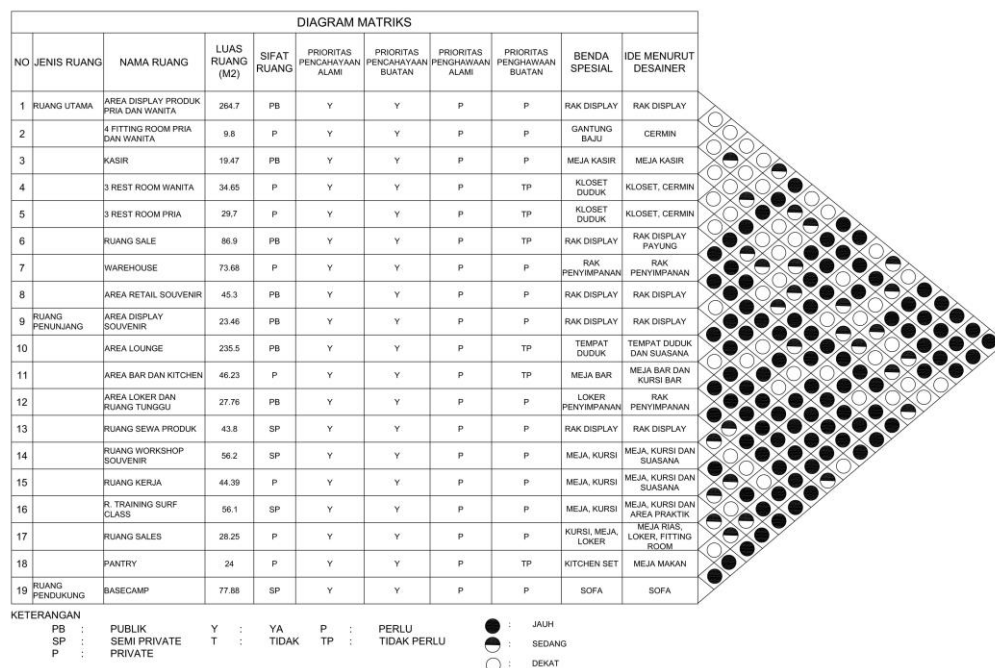
Pra desain didukung dengan adanya tujuan, kriteria, dan konsep yang termasuk kajian pustaka data literatur dan *image* inspirasi sebagai model desain yang mendukung desain yang akan dirancang atau parameter. Berdasarkan gagasan pra desain maka menghasilkan desain konseptual desain yang berupa gambar berwarna dengan penerapan konsep yang telah ditentukan. Kemudian dilanjutkan dengan desain pengembangan yaitu gambar detail desain yang jelas. Untuk melengkapi dokumen desain maka akan diperlihatkan wujud desain yang dibuat dengan gambar 3D dan video animasi desain yang menyerupai kenyataan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek desain interior merupakan sebuah toko ritel *surfwear* yang terletak di Jl. By Pass Ngurah Rai, no. 417B, Kuta, Badung. Konsep yang diterapkan adalah *Time Escape*, yang memiliki arti waktu untuk melarikan diri dari rutinitas dengan liburan, rekreasi, jalan-

jalan. Tema yang mendukung konsep desain ini adalah suasana pantai. Suasana pantai ini diterapkan pada material yang akan digunakan pada desain elemen pembentuk ruang, fasilitas, warna, pencahayaan, dekorasi. Secara keseluruhan konsep yang didukung oleh tema yang diterapkan pada desain interior bertujuan untuk membuat civitas atau pengunjung merasakan suasana pantai untuk menikmati waktu luang dari rutinitas untuk mendapatkan kebebasan, leluasa, hiburan, liburan dan merilekskan jasmani dan rohani dengan aktivitas dan suasana yang biasa ditemukan di pantai tetapi dalam sebuah ruang penjualan.

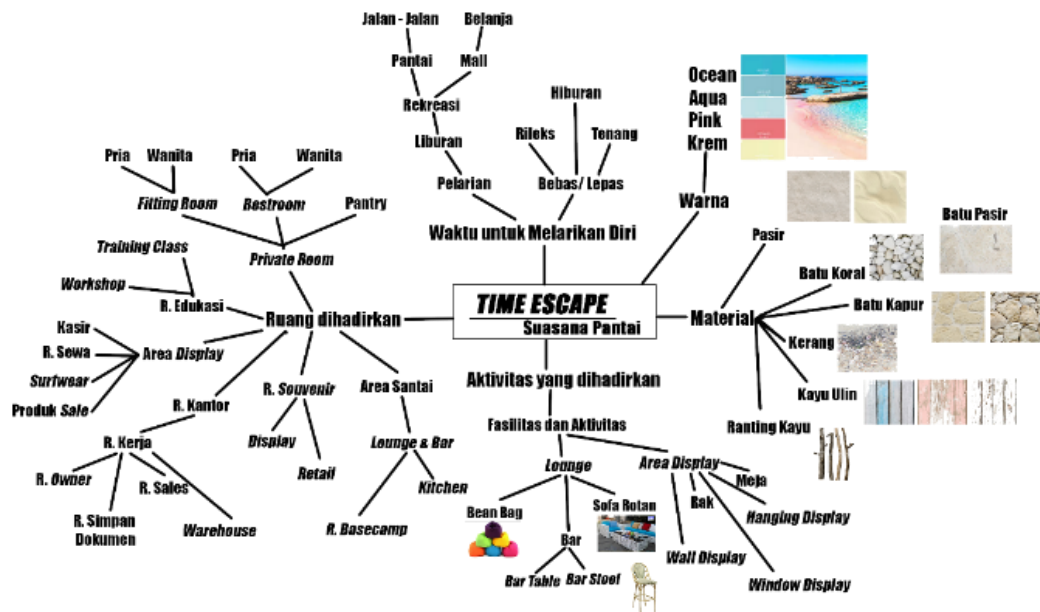
1. Diagram Matriks Hubungan antar Ruang



Gambar 3.1 Diagram Matriks
(Sumber : Data Mahasiswa, 2018)

Ruangan yang dihadirkan yaitu penerapan aktivitas yang dilakukan dan biasa masyarakat temukan di pantai dikombinasikan dengan sebuah aktivitas ritel pada umumnya, seperti aktivitas komersial atau penjualan *surfwear*, souvenir, aksesories, penyewaan, aktivitas *private* yaitu *fitting room*, *restroom*, pantry. Untuk menunjang aktivitas toko dan kenyamanan kerja karyawan, maka tersedia ruang kantor yang terdiri dari ruang *owner*, ruang kerja karyawan, ruang *sales* difungsikan untuk *sales* beristirahat, bersantai, dan mempersiapkan diri sebelum bekerja dan aktivitas penyimpanan stok barang yang barang yang akan dipajang pada *warehouse*, aktivitas edukasi seperti *training class* untuk pengunjung yang ingin berlatih atau sekedar mendapat ilmu tentang olahraga pantai, *workshop* untuk menunjang dan memberi pengetahuan tentang cara membuat souvenir, aksesories dan lain - lain. Untuk menunjang aktivitas tersebut, maka tersedia area santai yaitu bar untuk aktivitas memilih bahkan membeli sebuah makanan atau minuman. Bar ini ditunjang oleh area *lounge* dengan fasilitas ideal untuk menunggu, bersantai, dan merilekskan jasmani.

2. Mind Mapping



Bagan 4.1 Mind Mapping
(Sumber: Data Mahasiswa. 2018)

Aplikasi Konsep Desain

1. Konsep Bentuk pada ruangnya yaitu gelombang dengan plafon tinggi. Bentuk ruangan didapatkan melalui studi kebutuhan dan aktivitas pengguna. Dengan bentuk fasilitas yang mengikuti bentuk ruang.
2. Konsep Material menggunakan bahan alam dan sintetis. Seperti pasir pantai, batu koral, kerang, kayu ulin, ranting kayu, batu kapur, batu paras yang ditunjang dengan pengaplikasian kaca tempered laminated untuk memperkuat suasana pantai dan kesan ringan.



Gambar Material Pantai
(Sumber : *www.google.com*, 2018)

3. Konsep Warna yang diaplikasikan adalah warna alami dari pantai seperti biru, aqua, merah muda, krem, putih dan warna gradasi dari warna – warna tersebut.



Gambar Warna Khas Pantai
(Sumber : *www.google.com*, 2018)

4. Konsep Pencahayaan menggunakan pencahayaan buatan dan alami yaitu menggunakan lampu pendant dan LED *strip* berwarna kuning putih.



Gambar Inspirasi Lampu
(Sumber: Data Mahasiswa. 2018)

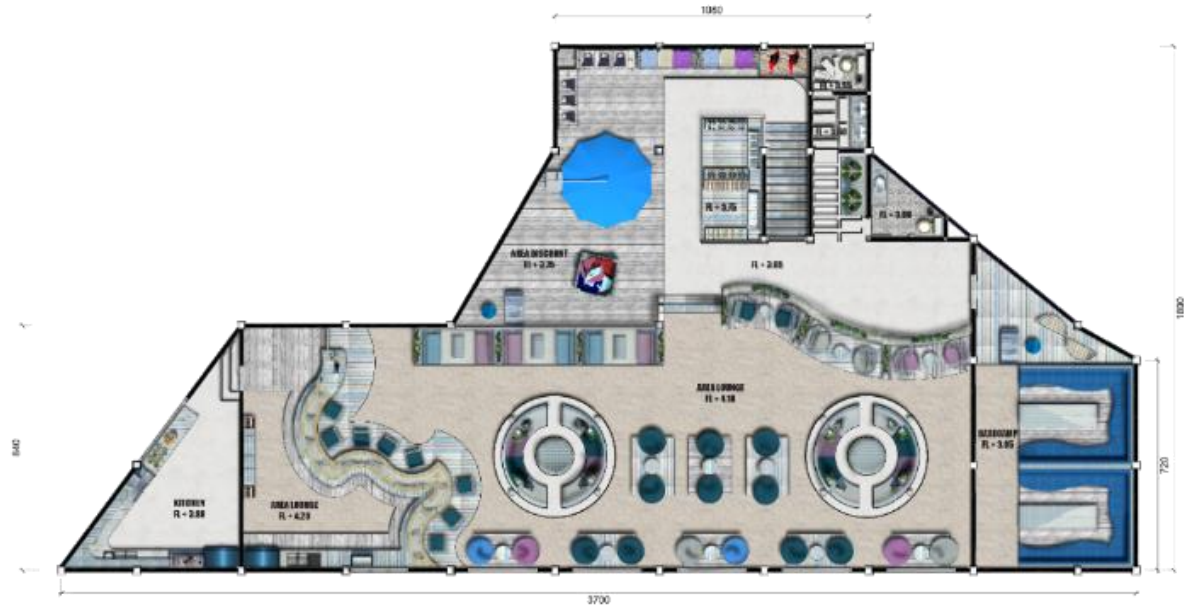
a. Denah Penataan Fasilitas

1. Denah Penataan Lantai 1



Gambar 4.2 Denah Penataan Fasilitas LT.1
(Sumber: Data Mahasiswa. 2018)

Setelah dikembangkan, dengan penambahan aktifitas, maka lantai 1 diutamakan untuk aktivitas utama yaitu ritel penempatan disini yaitu kasir beda pada pusat area atau tengah area. Penggunaan *display* barang yang hanya sebagai pajangan. Fasilitas *display* gantung digunakan untuk memperluas sirkulasi yang dibuat dari ranting kayu dan kayu palet yang terkesan ringan dan alami.



Gambar 4.3 Denah Penataan Fasilitas LT.2
(Sumber : Data Mahasiswa, 2018)

Pada lantai 2 ini diakomodasikan untuk hiburan. Aktivitas yang tersedia adalah bar dan lounge, area basecamp untuk tempat perkumpulan, kemudian yang paling utama adalah area sale. Penempatan area sale pada lantai 2 adalah bermaksud agar pengunjung yang melewati produk lantai 1 tertarik untuk melihat.



Gambar 4.4 Denah Penataan Fasilitas *Ground Floor*
(Sumber : Data Mahasiswa, 2018)

Berbeda dengan lantai utama dengan lantai 2, pada area ini lebih memanfaatkan fungsi ruang semi *private* dan *private*. Pada area ini memiliki sirkulasi sedikit pengunjung. Ruang sewa produk, ruang *training class* menjadi ruang semi *private*, selain itu, ruang kerja, ruang sales, ruang *warehouse* dan pantry menjadi area *private* sehingga tempatnya lebih dipertimbangkan.

b. Fasade



Gambar 4.5 Fasade Original Surf Outlet
(Sumber : Data Mahasiswa, 2018)

Kombinasi fasade dengan area eksterior yaitu tanaman tropis memperkuat ciri khas tema pantai tersebut. Ditunjang dengan papan selancar sebagai nama toko. Dinding yang digunakan adalah material pantai, dengan plafon tinggi. Terlihat dari luar, bangunan ini menggunakan jendela yang lebar agar dapat menarik pengunjung dari luar untuk berkunjung ke *Original Surf Outlet*.

c. Potongan

1. Potongan A – A'



Gambar 4.6 Potongan A – A'
(Sumber : Data Mahasiswa, 2018)

Pada bagian potongan, memperlihatkan interior dari objek kasus dengan konsep dan tema yang diterapkan. Material yang diaplikasikan sesuai dengan tema suasana pantai, seperti pasir pada lantai, batu kapur pada dinding, plafon dengan ranting kayu, fasilitas dari kayu yang memberi kesan ringan, warna yang diaplikasikan yaitu warna cerah. Kemudian konsep yang diterapkan adalah *time escape* seperti *space* ruang yang luas, membawa suasana rileks dalam beraktivitas pada ruangan ini.

2. Potongan C – C'



Gambar 4.7 Potongan C -C'
(Sumber : Data Mahasiswa, 2018)

d. Gambar 3D

Perspektif yang akan diambil adalah perspektif ruang display, area souvenir, bar serta lounge, saat desain keseluruhan ruang telah selesai dan maksimal untuk memberi bayangan ruangan yang telah berhasil dikerjakan.



Gambar 4.8 *Area Display Surfwear*
(Sumber : Data Mahasiswa, 2018)



Gambar 4.9 3D Area Lounge
(Sumber : Data Mahasiswa, 2018)

IV. SIMPULAN

Dari pembahasan mengenai desain interior *Original Surf Outlet* di Kuta dengan konsep *Time Escape* yang menerapkan tema suasana pantai tersebut akan menjawab rumusan masalah antara lain :

1. Cara memvisualisasikan penerapan konsep *Time Escape* dengan suasana pantai yaitu melakukan langkah – langkah seperti pencarian data, literature, parameter, kemudian diwujudkan dengan pembuatan denah penataan fasilitas, potongan, gambar 3D dan video animasi yang sesuai dengan desain,

Untuk meningkatkan produktivitas serta keuntungan civitas dan pengunjung, maka di lakukan penambahan fasilitas ruang dan aktivitas agar pengunjung menikmati waktu lama sehingga tertarik untuk melakukan pembelian di *Original Surf Outlet*. Fasilitas ruang tersebut adalah :

- a) Area *display* (*display* produk *surfwear* pria dan wanita, Ruang *display* dan ritel souvenir, Ruang sewa produk, area *sale*)
- b) Ruang *service private* (*Fitting room*, *Restroom* pria dan wanita, *Pantry*)
- c) Kasir
- d) Ruang Penyimpanan (*Warehouse*, Ruang Loker)
- e) Ruang Edukasi (Ruang *training class* teori dan praktik, Ruang *workshop* souvenir)
- f) Ruang Kantor (Ruang *owner*, Ruang kerja staf, Ruang Penyimpanan dokumen, Ruang *Sales*)
- g) Ruang Santai (Bar, *Lounge*, Ruang *basecamp*)

2. Model desain interior yang dapat memberikan daya tarik melalui suasana pantai dengan penerapan *Time Escape* adalah dengan dilakukannya penngaplikasian elemen yang berhubungan dengan pantai seperti bentuk pola ruang yang mengikuti gelombang, penggunaan material asli dan bahan sintetis agar memperkuat suasana pantai, penggunaan warna – warna alami pada elemen ruang, dan fasilitas, fasilitas menggunakan jenis dan bentuk yang inovatif, dan pencahayaan dengan pengaplikasian lampu pendant. Simpulan gaya yang diterapkan pada interior ini adalah *coastal*. Dengan konsep *Time Escape* ini diharapkan civitas dan pengunjung dapat merasakan kesan rileks, dan dapat menikmati waktu luang dan kebebasan dalam ruangan ini.

V. DAFTAR PUSTAKA

- 'Aziiz, A. D., & Setiyowati, E. (2015). *Focus on Glass as The Main Building Material in Designing Architecture*. Jurnal Teknologi , hal. 3.
- Cerver, Francisco Asensia. *Women's fashion and men's fashion*. New York: McGraw-Hill Book Company, 1989.
- Ching, Francis D.K. *Ilustrasi Desain Interior*. Trans. Paul Hanoto Adjie. Jakarta: Erlangga, 1996
- De Chiara, Joseph., dan John Callender. 1980. *Time-Saver Standards For Building Types*. Edisi II. New York: McGraw-Hill, Inc.
- Dimensi Interior, Vol. 3, No. 1, Juni 2005: 1 – 16 Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain – Universitas Kristen Petra
- Donovan, RobertJ., Rossiter, John.R Marcoolyn, Gillian, and Nesdale, Andrew. *Store Atmosphere and Purchasing Behavior*. 1994.
- Fitch, Rodney and Lance Knobel. *Retail Design*. New York: BPI Communications, Inc., 1990.
- Hakim, L dan Prastyono. 2005. *Konservasi Budidaya Ulin*. Pusat Litbang Hutan Tanaman. Pusat Litbang Hutan Tanaman Yogyakarta. Yogyakarta.
- Heyne, K. 2005. *Tumbuhan Berguna Indonesia II*. Yayasan Sarana Wanajaya. Jakarta.
- Laksmiwati, Triandi. 1989. *Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Dasar Perancangan Interior*. Jakarta: CV. Rama MG
- Mogea, J.P., D. Gandawidjaja, H. Wiriadinata, R.E. Nasution, dan Irawati. 2001. *Tumbuhan Langka Indonesia*. Pusat Penelitian dan Pengembangan Biologi -LIPI. Bogor.
- Panero, Julius. 2003. *Dimensi Manusia & Ruang Interior: Buku Pedoman untuk Standar Pedoman Perancangan*. Erlangga : Jakarta.
- Pegler, Martin M. *Visual Merchandising and Display*. Canada: Fairchild Books, 2012.
- Pettijohn, F. J., Potter, P. E. and Siever, R. 1973. *Sand and Sandstone*. Springer
- Siever, R. 1988. *Sand*, 2nd Edition. W H Freeman & Co.
- Piotrowski Christine M., FASID IIDA. 2016. *“Designing Commercial Interiors”*. Third edition. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc., Hoboken
- Sastrapradja, S., K. Kartawinata, Roemantyo, U. Soetisna, H. Wiriadinata, dan S. Riswan. 1977. *Jenis-jenis Kayu Indonesia*. Lembaga Biologi Nasional -LIPI. Bogor.